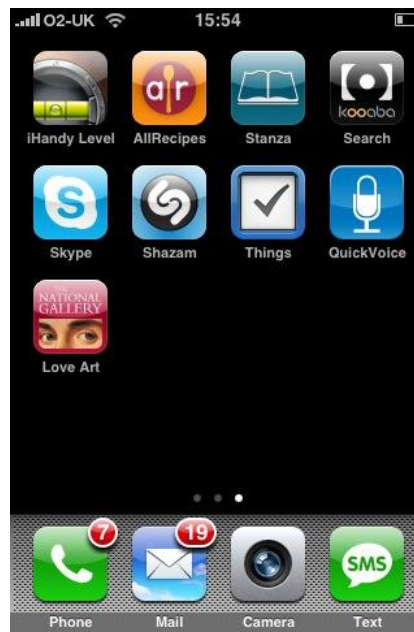


iPhone-Apps für Museen. Weltweit Nutzer von iPhone und iPod touch erreichen – am Beispiel der National Gallery

Rosemarie Wirthmüller



Pentimento: The first mobile art application



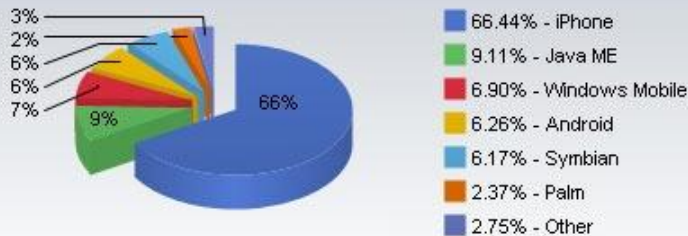
by Antenna Audio

ANTENNA AUDIO

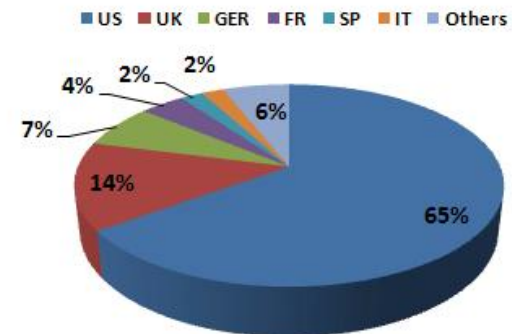
iPhone Marktstatistik

- Apple verfügt über 66% Marktanteil beim mobilen Internet, ist an zweiter Stelle im Smartphone Marktsegment
- Verkauf seit 2007 bis heute: 50 Mio iPhones und 15 Mio iPod touch (Wikipedia)
- 65 Apps (Anwendungen) durchschnittlich je iPhone, davon 54% kostenlose Apps (maccommunity.de)
- Mai 2009: 1 Mrd. Downloads - April 2010: vier Milliarden Downloads
- Derzeit geschätzte 195.000 Anwendungen im AppStore (148Apps.biz)

Internet mobile Marketshare



Appstore Market % by countries

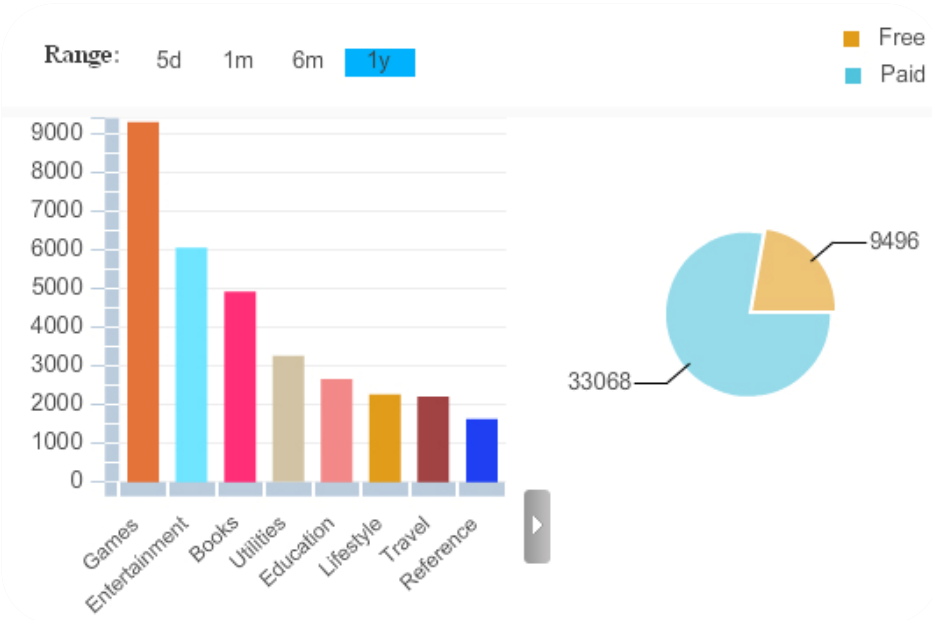


Apple App Store



Eine einmalige, starke Plattform
 Umsatzverteilung: 30% Apple 70% App-Entwickler
 Reichweite: 95 Länder (developer.apple.com)
 Spiele und Sachinformation bevorzugt

Apple App Store: bevorzugte Kategorien Mai 2009



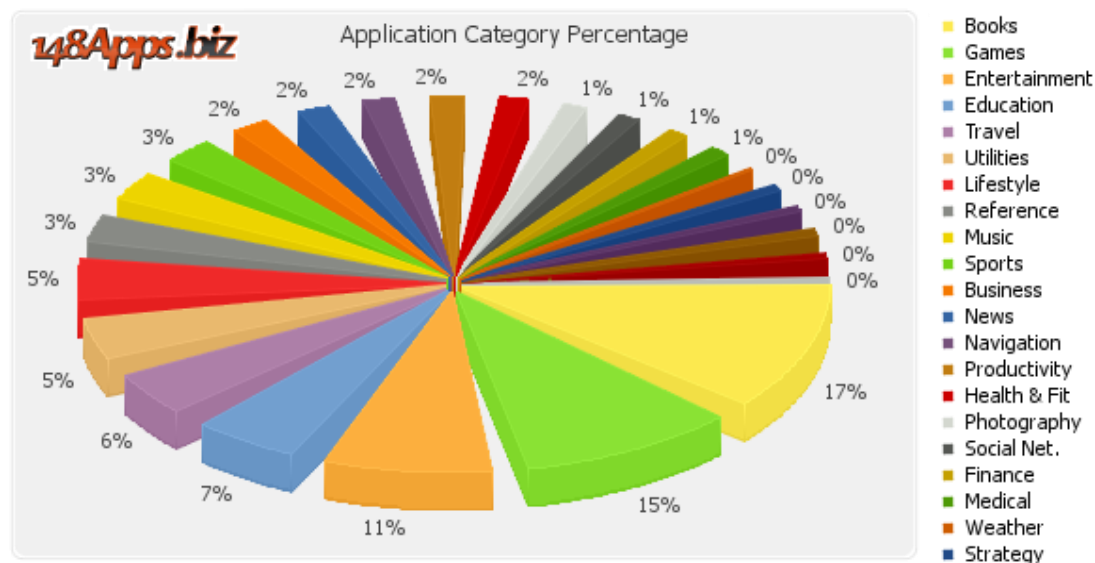
Apple App Store: heute



Most Popular Categories

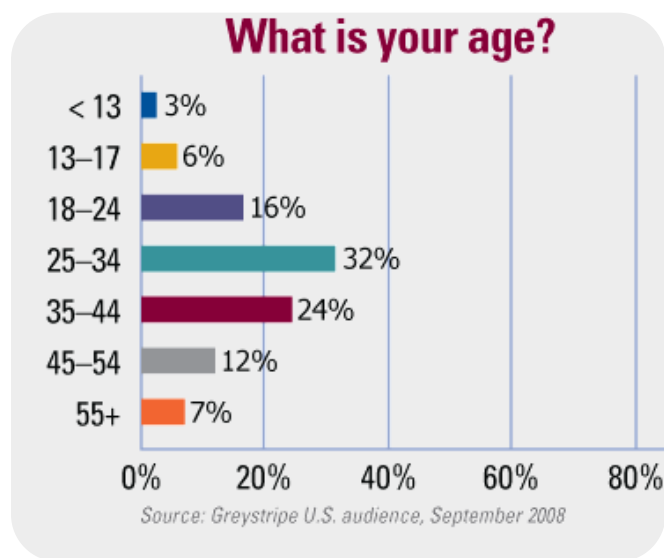
- 1 - Books (34731 active)
- 2 - Games (29558 active)
- 3 - Entertainment (23077 active)
- 4 - Education (14624 active)
- 5 - Travel (12135 active)

Stand 5.5.2010

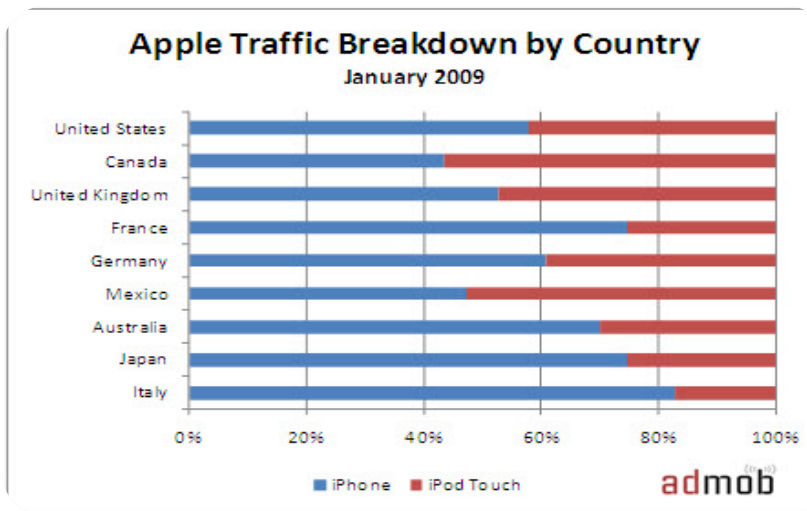


Quelle: 148appsbiz

Apple App Store



Altersverteilung der Nutzer
25-44 machen 56% aus



iPhone/iPod Touch traffic breakdown

Befragungen im Louvre, SFMOMA, TateBritain, Centre Pompidou und SMB Berlin ergaben:

Junge Erwachsene (18-29) und Erwachsene ohne Kinder (30-54)

...besitzen ein iPhone/iPod (JE=80% und EoK=75%)

...möchten im Museum ihr eigenes Gerät nutzen oder haben in dieser Hinsicht keine Präferenz (JE=50% und EoK=54%)

...bevorzugen Multimedia (JE=54% und EoK=44%)

...nutzen vor und nach ihrem Besuch das Internet (JE=55% und EoK=45%)

Pentimento: die erste mobile Kunst Applikation

- Software, die die Programmiersprache von Apple nutzt und als eigenes Programm verschiedene Inhalte präsentieren kann
- Verbindung von Film, Bild und Ton
- anwendbar auf nutzereigenen Geräten

- innerhalb und außerhalb des Museums einsetzbar
- Inhalt komplett unabhängig vom Museum vor Ort
- nutzbar vor und nach einem Museumsbesuch
- erweitert die Reichweite unserer Kunden



Wie funktioniert Pentimento?

- Kunde erwirbt Software Lizenz von Antenna Audio
- Kunde entscheidet über Inhalte und Konzept (evtl. mit Antenna Audio)
- Anwendung erhält einen Namen (z.B. Yours, Vincent)
- Antenna Audio programmiert die Inhalte und liefert sie an Apple

Was passiert nach dem upload?

- Die Applikation wird im App Store gekauft (oder kostenlos abgerufen) und auf das iPhone oder einen iPod touch geladen.
- Der vollständige Inhalt (Audio, Bilder und Video) ist in die Applikation eingebunden und kann weder einzeln noch außerhalb des Geräts genutzt werden.
- Sobald jemand die Applikation kauft, bleibt sie in seinem/ihrer Besitz, bis sie vom Gerät gelöscht wird – gleiches Prinzip wie für Musik auf iTunes.
- Nach dem Kauf der Applikation befindet sie sich auf dem Gerät, keine Internet Verbindung ist notwendig, um sie ablaufen zu lassen.

Warum iPod touch / iPhone?

Weil...

- Apple iPhone and iPod Touch mit ihrem hoch auflösenden Bildschirm und der hohen Wiedergabequalität perfekt zu hoch qualitativer Kunst und zu den anspruchsvollen Inhalten, die Antenna Audio entwickelt, passen
- einige features auf dem iPhone interaktive Inhalte erlauben:
 - Navigation per Multi-touch (Touchscreen mit optischem Glas)
 - Zoom
 - Beschleunigungssensorik (Einsatz von Spielen)

Hauptmerkmale und Zugang zu Inhalten

- Die sogenannte *pinch zoom* Funktion erlaubt, hoch auflösende Bilder per Fingerdruck zu vergrößern, sie näher heranzuholen und so Kunst buchstäblich “anzufassen”
- Galerieansichten und Diashows ermöglichen ein Herumstöbern oder ein intensives Erkunden
- Die Anwendung unterstützt geführte Touren genauso wie spontanes *browsen*, ausführliche Kommentare und Kurzinformationen
- Pentimento erlaubt den Nutzern den Zugang zu Inhalten durch Objektlisten, die thematisch sortiert sind, zum Beispiel nach Kunstwerk, Künstler, Schlagworten, Zeitalter, Emotionen oder Innenansichten

Eigenschaften & Vorteile

- durch die Applikationen mit maßgeschneiderten Inhalten für iPhone und iPod Touch entsteht eine vielfältige Erlebniswelt mit standardisiertem, intuitiven Interface
- vielfache Möglichkeiten, auf Inhalte zuzugreifen und diese abzuspielen, auf gut Glück zu durchsuchen oder sich mit einer Tour führen zu lassen
- Unterstützt wird Audio, Video, Text und hoch auflösende Bilder mit Zoomfunktion
- Bezug, Qualitätskontrolle, Markteinführung, Berichterstattung und Versionsmanagement über den iTunes App Store
- starke Kundenbindung, da Nutzer sich intensiv mit Kunstwerken beschäftigen können
- ermöglicht dem Nutzer im Museum sein eigenes Gerät zu verwenden

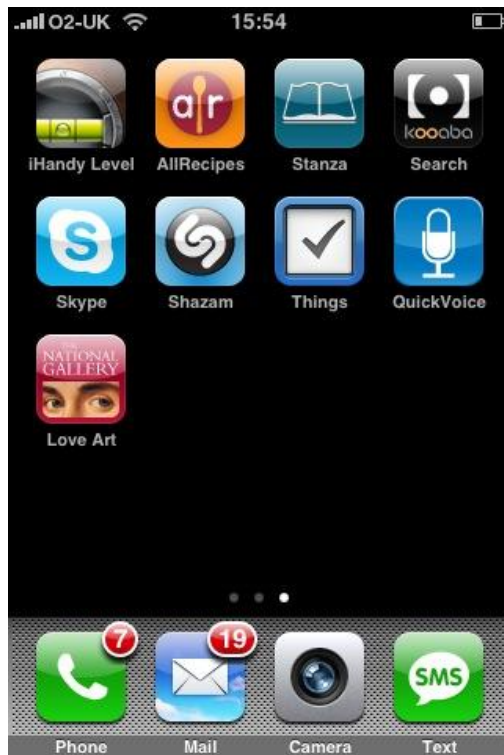
Love Art: eine Pentimento App für die National Gallery, London

- mehr als 250 Kunstwerke, über 15 Künstler wie Van Gogh, Rembrandt, Da Vinci, Ingres, etc., 3 verschiedene Arten auf den Inhalt zuzugreifen, Bilder im Zoom-Modus, Audio, Video, Information zum Museum



Love Art: Ergebnisse

- Start im Mai 2009
- mehr als **300.000 downloads** bis heute
- zur Erinnerung ... nur 10% aller apps erreichen mehr als 10.000 downloads
- erreichte die Top 10 in mehr als 20 Ländern



www.discoverpentimento.com

IF YOU CAN'T READ THIS NEWSLETTER, CLICK HERE



Pentimento™

www.discoverpentimento.com



Discover Pentimento, Antenna Audio's new art application for the iPhone and iPod Touch.

Discover today Love Art, the first Pentimento application created by Antenna Audio for the National Gallery of London.

The application contains more than 250 works, and includes video, audio, zoomable high-resolution images, theme groupings and image galleries.

THIS IS YOUR COLLECTION.
PLEASE TOUCH THE ART

CONTACT US

ANTENNA | AUDIO

WHAT IS PENTIMENTO ?

HOW DOES IT WORK ?

FAQ



FREQUENTLY ASKED QUESTIONS

WHAT IS PENTIMENTO ?

1. What is Pentimento?
Pentimento is an application for consumer mobile devices that combines software and the digital media assets to create new and innovative ways to experience art.

2. Is it a software application or content?

Both, and more. The basic software application functions like modular building blocks that can be combined in any way, and into which content is integrated. This is an object-oriented application, meaning that the software, templates/style sheets, functionalities and rules are built and managed separately from the content assets.

The interface has been designed to leverage iPhone /iPod Touch user's existing knowledge of how to interact with the device to access content, and the features have been built to leverage the device capabilities to create great content experiences.

3. What media formats can be integrated?

High resolution images, video, audio and text. Flash is not supported on the Apple platform.

4. How long does it take to develop?

Timing depends on the scope of the project. It can range anywhere from one month to four months, depending on how much content is produced and how deep the application goes.

If we build a custom feature as part of the project, we would scope it first to determine a schedule.

5. How long does it take to launch?

In our experience, it takes 2-3 weeks to process new products into the Apple store. There are a lot of unknown variables. However, having worked closely with Apple as an iTunes publisher since 2005, we have a lot of experience in managing this process.

6. Who is responsible for what?

Our creative director and producers guide the design of the experience, and the content is developed in collaboration with the museum. We collaborate on the look and feel of the iTunes page, within Apple's parameters. Antenna takes care of the software and data integration, the application build, QA, testing and bug fixing, trafficking, marketing coordination, and overall project management.

DOWNLOAD
Pentimento
HERE

WATCH
TUTORIAL
HERE

NEXT PAGE

ANTENNA | AUDIO

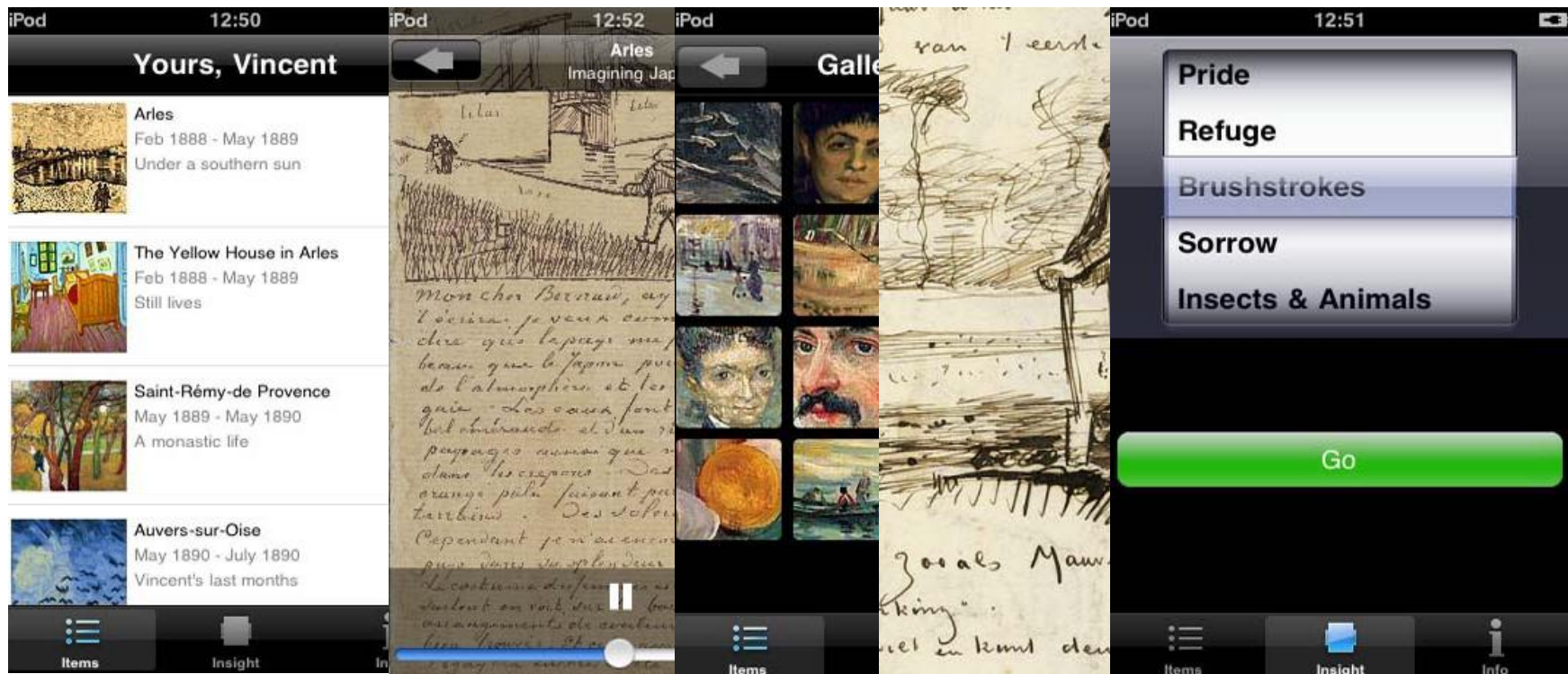
National Gallery Love Art



QuickTime™ and a
H.264 decompressor
are needed to see this picture.

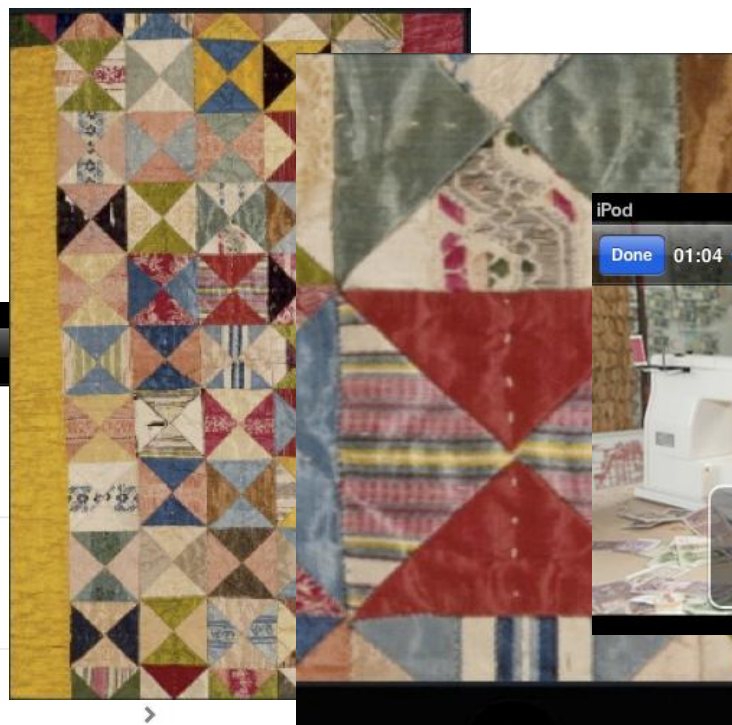
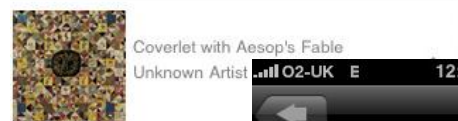
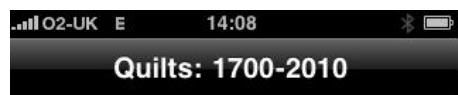
Yours Vincent (English & Dutch)

Hier der Link zum Pressebericht: <http://itunes.apple.com/us/app/yours-vincent-the-letters/id334681106?mt=8>



Quilts

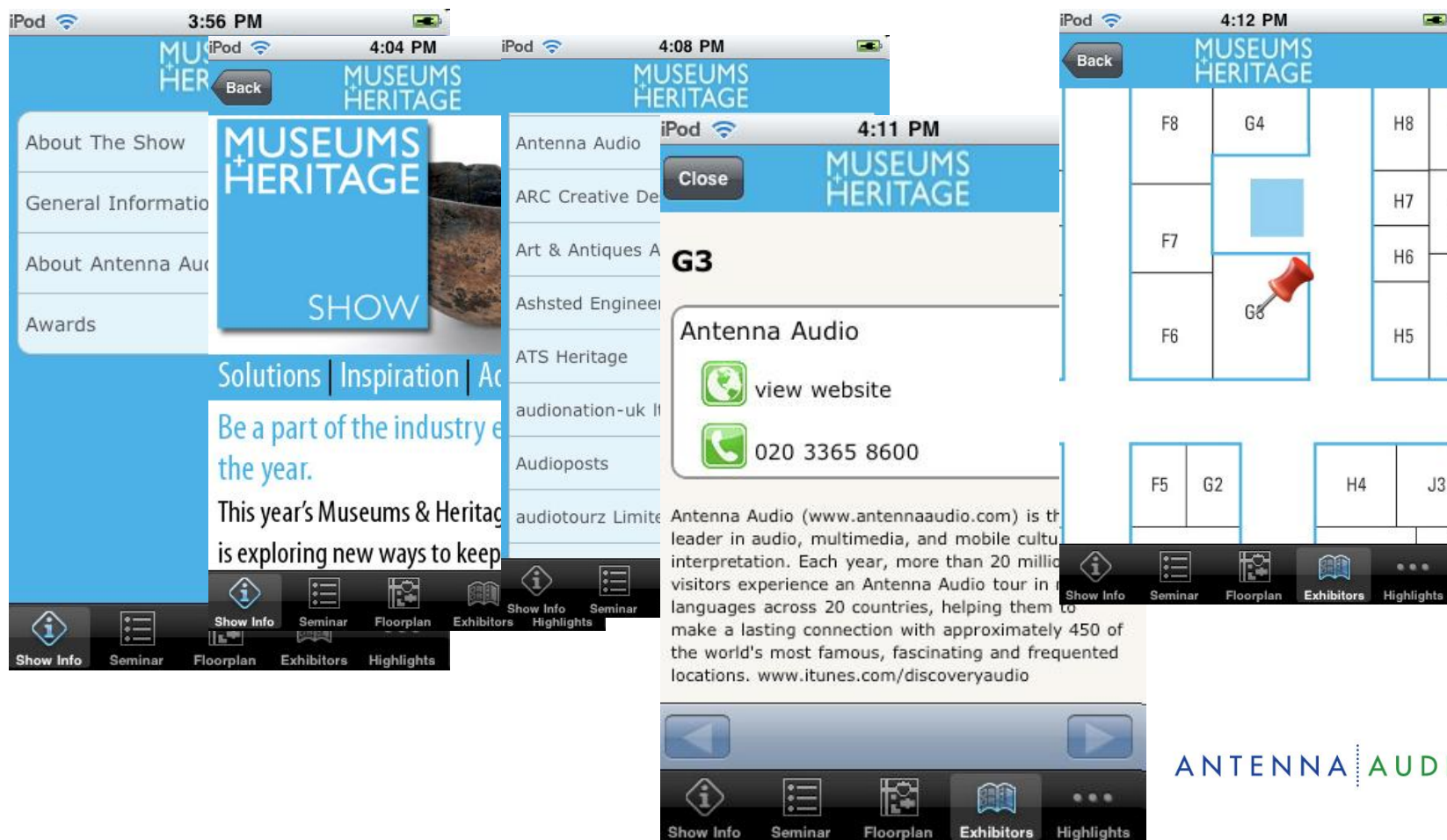
Hier der Link zum Pressebericht: <http://itunes.apple.com/us/app/id364196267?mt=8>



Museums & Heritage Show 2010

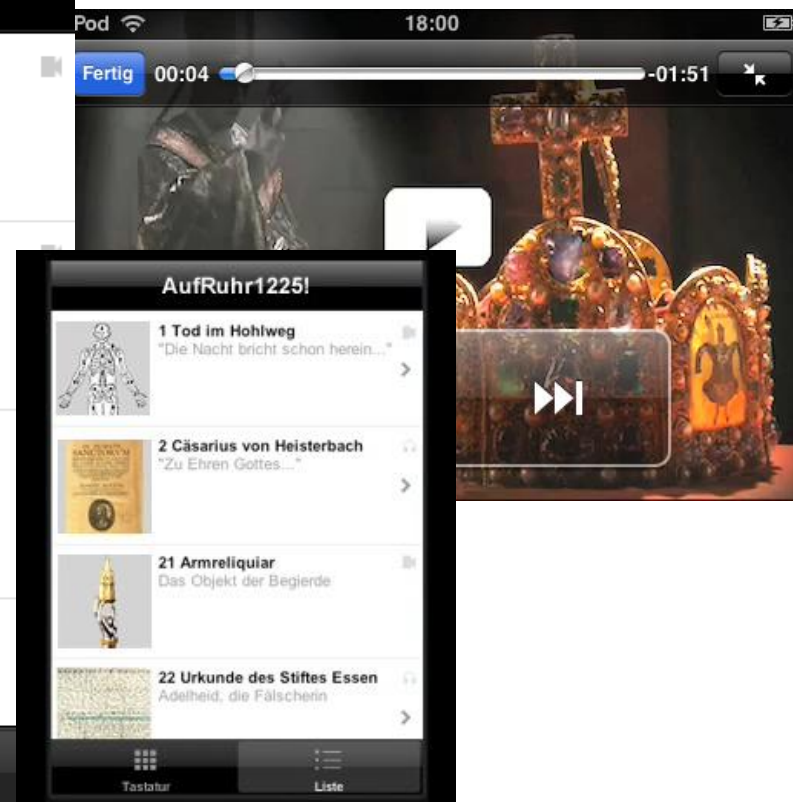
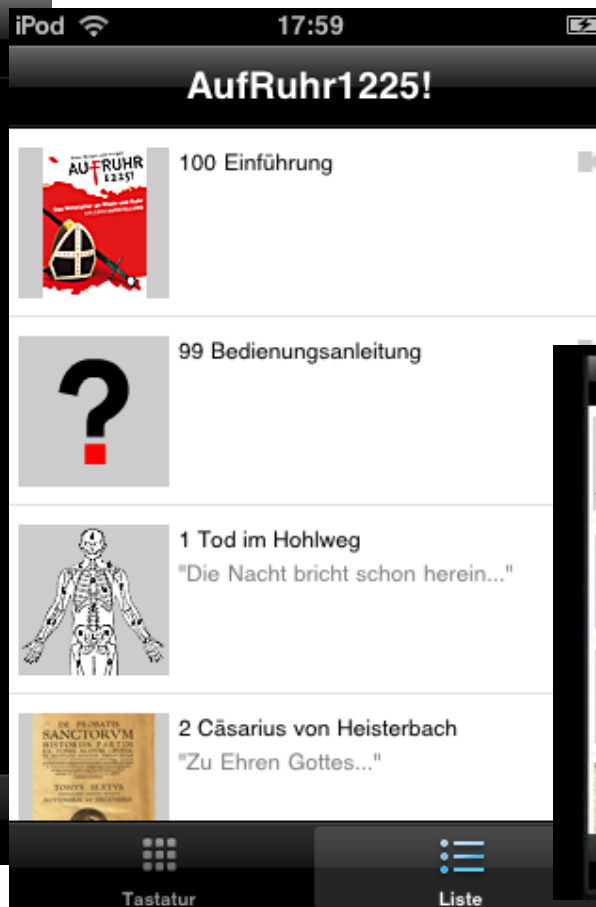
Hier der Link zum Pressebericht:

<http://itunes.apple.com/us/app/the-museums-heritage-show/id367315262?mt=8>



AufRuhr1225!

LWL-Museum für Archäologie Herne



Der Vortrag wurde gehalten anlässlich der MAI-Tagung 2010
am 20./21. Mai 2010 im Germanischen Nationalmuseum Nürnberg

Die Tagung wurde veranstaltet durch den
LVR-Fachbereich Kultur und das LVR-Archivberatungs- und Fortbildungszentrum

in Kooperation mit der
Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern
und dem
Germanischen Nationalmuseum Nürnberg

Weitere Informationen unter:

www.mai-tagung.de

Anmeldung für den Newsletter:

www.mai-tagung.de/MAI-Ling

MAI-Ling[®]
http://www.mai-tagung.de



ANTENNA AUDIO